RVL-RWLP-ESP

España:
Nintendo España, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

Nintendo®

PRINTED IN THE EU

2123841M

Wii™

WARIO LAND™
THE SHAKE DIMENSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art. Nr. 2123841M 0808/ZI [1006/ESP/RVL]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION para tu consola Wii™.

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente; guárdalo como referencia.

1

Compatible con EDTV/HDTV

Compatible con 50Hz 60Hz

ESTE JUEGO ES COMPATIBLE CON LOS MODOS 50 Hz (576i) Y 60 Hz (480i).

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

ESTE JUEGO SE PRESENTA CON SONIDO DOLBY PRO LOGIC II. PARA PODER DISFRUTAR DEL SONIDO ENVOLVENTE EN LOS JUEGOS QUE LLEVAN EL LOGOTIPO DE DOLBY PRO LOGIC II, NECESITARÁS UN RECEPTOR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC O DOLBY PRO LOGIC IIx. DICHOS RECEPTORES SE VENDEN POR SEPARADO.

Nintendo

DOLBY PRO LOGIC II

© 2008 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

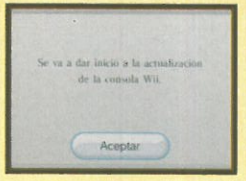
© 2008 NINTENDO.

Índice

La historia y sus personajes 6
Controles 8
¡Ponte en camino! 9
¡Asómate ahí fuera y explora! 12
¿De qué va este juego? 14
¡A la aventura! 16
¡Aprende mis movimientos! 18
Pistas y consejos que te doy 24
Guardado 10

Actualización de la consola Wii

La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de actualización de la consola Wii™**. Selecciona ACEPTAR para continuar. La consola Wii debe tener la última actualización para que funcione el juego.



El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

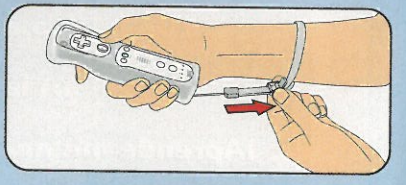
Cómo sacar mayor partido a las opciones del juego

"Ni que decir tiene que vas a pasarlo en grande con mi juego, pero si quieres disfrutar de una experiencia de juego aún más gratificante puedes utilizar las siguientes funciones."

Volumen y vibración: En este juego puedes usar tanto la función de vibración como el altavoz del mando de Wii. Para ajustar el volumen del altavoz o activar y desactivar la función de vibración del mando de Wii, ve a la **pantalla de configuración de los mandos de Wii** en el **menú HOME**.

Dolby Pro Logic II: Este juego es compatible con el sistema de sonido envolvente Dolby Pro Logic II. Para activar esta opción, selecciona ENVOLVENTE en la **pantalla de sonido** dentro de la configuración de Wii.

PRECAUCIÓN: USA LA CORREA DEL MANDO DE Wii



Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.

PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii. Para evitar que se te escape, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.

ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

Modo 60 Hz (480i)

Compatible con 50 Hz 60 Hz

Muchas personas no conocen la diferencia entre los modos 50 y 60 Hz, pero, dado que la mayoría de los televisores modernos son compatibles con la señal de 60 Hz, merece la pena que descubras si tu televisor también lo es. El hercio (Hz) es una unidad de medida relacionada con el número de imágenes por segundo que puede reproducir un televisor.

Una señal de 50 Hz genera 25 imágenes por segundo y una de 60 Hz, 30. Aunque no parezca un gran cambio, la diferencia en pantalla es notable. A 60 Hz, las imágenes se ven con menor parpadeo y se obtiene una velocidad de juego óptima, todo lo cual te ayudará a disfrutar aún más del juego.

La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para cambiarlo y activar el modo 60 Hz (480i), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. No obstante, algunos televisores, sobre todo los antiguos, no permiten reproducir el modo 60 Hz (480i), y por ello ciertos jugadores podrían tener problemas al usar este modo en sus televisores. Para saber si tu televisor es compatible con el modo 60 Hz (480i), consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante.

Si al activar el modo 60 Hz (480i) la pantalla aparece en blanco o con la imagen distorsionada, es probable que tu televisor no sea compatible con este modo. Para cambiarlo de nuevo, pulsa RESET en la consola Wii a la vez que pulsas abajo en la cruz de control del mando, y la consola se reiniciará en el modo 50 Hz (576i). Para obtener más información sobre el ajuste del tipo de televisor, consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii.

No olvides que, si utilizas el cable RGB (RVA)-Euroconector de Wii (RVL-013) (se vende por separado) con un televisor con entrada RGB compatible con el modo 60 Hz (480i), o bien el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) con un televisor con entrada de vídeo por componentes, obtendrás imágenes de una extraordinaria nitidez.

Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV/HDTV

El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable. En Nintendo queremos que disfrutes de nuestros juegos en las mejores condiciones posibles.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

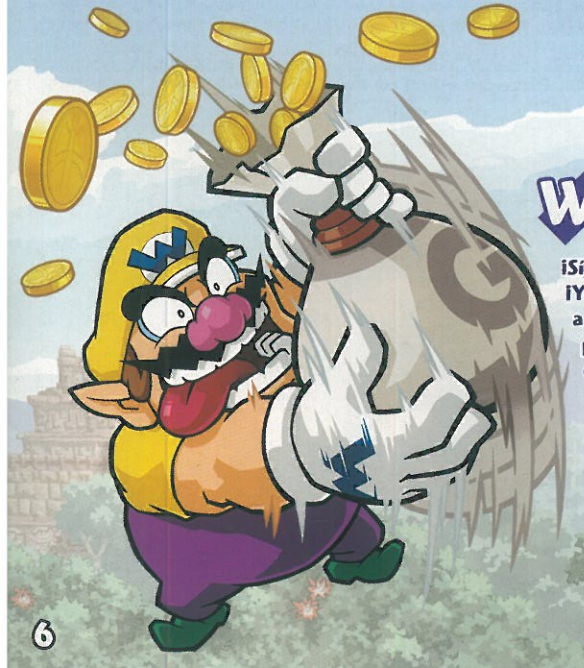
La consola Wii tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

1 La historia y sus personajes

Éranse una vez los merfles, una especie de duendecillos que vivían pacíficamente en un antiguo mundo conocido como Dimensión Agitada. Hasta que cierto día apareció el Rey Agitador, un terrible pirata que secuestró a la reina Merelda y robó su más preciado tesoro, el saco de monedas sin fondo. Todos los merfles fueron capturados.

O eso parecía...

Merfle era el original nombre de un merfle especialmente valiente, quien consiguió escapar de las garras del Rey Agitador y llegar hasta la capitana Sirope en busca de ayuda. Ella, por su parte, le puso en contacto con Wario...



Wario

¡Sí, ese soy yo, Wario!
¡Y aquí vuelvo, dispuesto a usar todas mis habilidades para conseguir montones de tesoros!

Capitana Sirope

¿Cómo? ¿Tesoros en una tierra milenaria?
¡Eso no me lo pierdo!

Merfle el merfle

¡Qué desgracia! ¡Han secuestrado a nuestra reina y nos han despojado de nuestro gran tesoro! ¡Por favor, señor Wario, ayúdenos!

Reina Merelda

Lo que me pueda ocurrir a mí me trae sin cuidado, pero no podemos permitir que el Rey Agitador amenace la tranquilidad de nuestro mundo. ¡Unamos nuestras fuerzas para devolver la paz a la Dimensión Agitada!

Rey Agitador

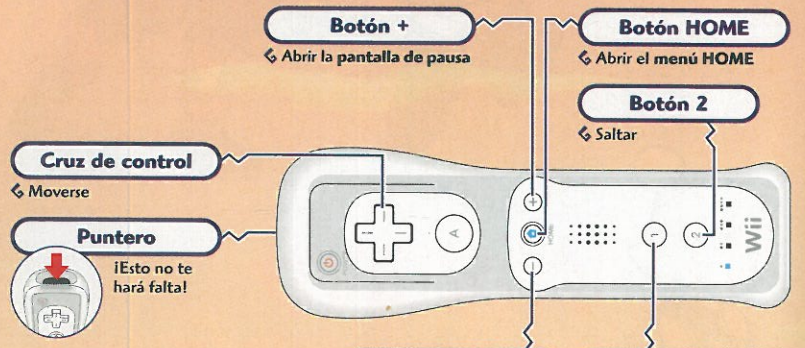
¡Ja, ja, ja, ja!
¡El tesoro y la reina se encuentran en mi poder! ¡Por fin podré gobernar la Dimensión Agitada!

Controles

A ver... Para jugar a este juego tendrás que sujetar el mando de Wii en posición horizontal.

¿Que quieres aprender todos los increíbles movimientos que soy capaz de realizar? Pues echa un vistazo a las páginas 18 – 23, ¡ahí está todo!

Mando de Wii



Agitar el mando de Wii

- Agitar (pág. 20)
- Puñetazo sísmico (pág. 21)

Acciones en los menús

- ✚ : Seleccionar una opción
- (2) : Confirmar
- (1) : Cancelar

¡Ponte en camino!

Ya sé que no eres tan listo como yo, el gran Wario, así que voy a explicarte esto desde el principio. Entérate bien de lo que te digo, si no quieres tener problemas.

1. Inserta el disco de WARIO LAND™: THE SHAKE DIMENSION en la ranura para discos de la consola Wii. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Sí, esta que ves ahí a la derecha. Toda la información es importante, así que no dejes de leerla. ¡Luego pulsa el Botón A!

   (Por cierto, esta **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** también aparecerá si se introduce el disco de Wii cuando la consola Wii está encendida.)

2. Apunta al **Canal Disco** en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

3. Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

4. Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A.

5. Sujeta el mando de Wii en posición horizontal y pulsa el Botón 2. Cuando aparezca la **pantalla del título**, ¡pulsa nuevamente el Botón 2!

Selección de un archivo de guardado

¡Elige alguno de los cuatro archivos de guardado en la **pantalla de selección de archivos!** Usa la cruz de control para seleccionar y el Botón 2 para confirmar.

Para jugar desde el principio, selecciona NUEVA PARTIDA. ¡La partida empezará una vez que haya finalizado el magnífico vídeo introductorio protagonizado por mí! Para continuar una partida guardada, selecciona el archivo de guardado con el que quieras jugar. Acto seguido, accederás a mi increíble garaje, ¡toda una muestra de estilo y buen gusto!

Gestión de archivos

COPIAR ARCHIVO	Elige esta opción para copiar un archivo en otro. ¡Primero tienes que seleccionar el archivo que quieres copiar y, a continuación, el archivo que quieres sobrescribir! ¡No te líes y hazlo en ese orden!
BORRAR ARCHIVO	Elige esta opción para borrar un archivo. Tienes que seleccionar el archivo que quieres borrar. ¡No juguetees con esta opción! Cuando borras un archivo ya no hay manera de recuperarlo, ¡se esfuma para siempre! Así que cuidadito...

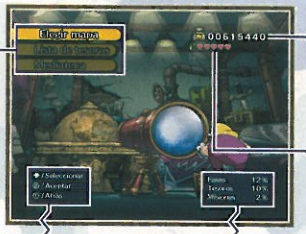
Guardado

Mi juego es tecnológicamente tan avanzado, ¡que hasta guarda automáticamente! La partida se guardará cada vez que completes una fase, selecciones ABANDONAR en el **menú de pausa** o regreses a mi garaje tras haber echado un vistazo a los nuevos tesoros que tengas en la LISTA DE TESOROS o a los nuevos artículos que hayas conseguido para la MEDIATECA. Necesitarás 1 bloque libre en la memoria de la consola Wii para guardar los datos. ¡Antes de comenzar la partida asegúrate de que tienes suficiente espacio libre!

Para obtener más información sobre cómo borrar datos de la memoria de la consola Wii, consulta el capítulo "Configuración de Wii y gestión de datos" en el manual de canales y configuración de la consola. ¡Ahí está todo!

El garaje de Wario

Cuando selecciones un archivo de guardado o salgas de la **pantalla de selección de mapa** aparecerás en mi garaje. Elige alguna de las tres opciones que verás allí o pulsa el Botón 1 para volver a la **pantalla del título.**



Cuenta corriente

El valor total de las monedas y las joyas que has recogido hasta el momento.

Medidor de energía

Disminuirá cada vez que te hagas daño. ¡Ay, que duele! Podrás ampliar tu medidor de energía si te compras un corazón de energía (pág. 17).

Lista de controles

Te muestra los controles que se usan en la **pantalla del garaje de Wario.** No me dirás que no es práctico, ¿eh?

Estadísticas

Aquí se reflejan tus avances en el juego (el porcentaje de FASES que has completado, de TESOROS que has arramblado y de MISIONES que has cumplido).

Menú del garaje de Wario

ELEGIR MAPA	Aquí puedes seleccionar la fase que quieres jugar. También puedes pasarte por la Tienda Pirata (pág. 13).
LISTA DE TESOROS	Contempla los tesoros que has encontrado hasta el momento.
MEDIATECA	¡Date una vuelta por aquí siempre que te apetezca escuchar los diversos temas musicales del juego! Vaya, ¿que no encuentras nada? Pues claro, ¿qué te pensabas? ¡Tienes que cumplir todas las misiones (pág. 14) de una fase para poder añadir aquí su música! ¡Así que ponte las pilas! Ah, y aquí también podrás ver los vídeos que compres en la Tienda Pirata. En definitiva, ¡un festival multimedia!

¡Asómate ahí fuera y explora!

Selecciona ELEGIR MAPA en la **pantalla del garaje de Wario** para viajar a la Dimensión Agitada. Elige un mapa y una fase, y estarás listo para lanzarte a la aventura.

Selección de mapa y fase

Selecciona un mapa pulsando izquierda y derecha en la cruz de control y pulsa el Botón 2 para confirmar. A continuación, elige una fase. Si me conoces, sabrás que no soy un tipo de esos que miran atrás. Pero en fin, si realmente lo necesitas, pues vale, puedes volver a la pantalla anterior pulsando el Botón 1. Es asunto tuyo.

¿Te había dicho que para visitar nuevas áreas tienes que comprar primero los mapas correspondientes en la Tienda Pirata? No pensarás que puedes ir a algún sitio, si realmente no sabes adónde vas, ¿verdad?

A punto de emprender tu aventura

Cuando selecciones una fase, se mostrará cierta información, como tu RÉCORD o las MISIONES de esa fase. Comprueba los datos y luego pulsa dos veces el Botón 2 para acceder a ella.

Completar una fase

Para completar las fases tendrás que encontrar al merfle que hay en cada una de ellas y llevarlo contigo de vuelta a la entrada. Y para completar la última fase de cada área, tendrás que derrotar a un jefe. Cuando completes una fase, aparecerá la **pantalla de resultados**. Pulsa el Botón 2 para ir a la **pantalla de selección de fase** y acceder a la siguiente.

Tienda Pirata

En la **pantalla de selección de mapa** selecciona EL AGUA-DULCE y luego TIENDA PIRATA para entrar en la Tienda Pirata, donde podrás usar las monedas que hayas obtenido para comprar mapas y objetos (pág. 17). ¿A que es muy útil?

¿De qué va este juego?

En principio parece que se trata de liberar merfles y llevarlos hasta la entrada para ir completando fases. Pero en realidad... ¡lo único que me importa es forrarme!

¡A por los tesoros!

Recoge las monedas y los tesoros que encuentres a medida que avances por las fases. Si ves que algún tesoro está fuera de tu alcance, intenta lanzar enemigos o usar otras triquiñuelas para hacerte con ellos. ¡No te dejes ningún tesoro! Busca hasta en el último recoveco de cada fase porque, nunca se sabe, podría haber algo que no hubieses visto antes. En la **pantalla de la lista de tesoros** podrás ver los que has recogido (pág. 11).

¡Ayuda a los merfles!

Si resulta que te encuentras con algún merfle cautivo... Pues qué remedio, habrá que ser buenos y rescatarlo. En fin, ¡coge la jaula y agítala (pág. 20) para liberar al merfle! Por cierto, se me olvidaba decirte que esas jaulas tienen un sistema de seguridad. Cuando las toques saltará una alarma y aparecerá un cronómetro indicando la cuenta atrás. Si no consigues volver a la entrada y abandonar la fase antes de que el reloj llegue a cero, el Rey Agitador te pillará, ¡así que date prisa!

Obviamente, en las fases en las que estés al mando del subwarino (pág. 23) no podrás coger ni agitar la jaula donde está el merfle, así que tendrás que arreglártelas de otro modo para ayudarlos.

¡Cumple las misiones!

En cada fase hay misiones por cumplir, como derrotar a un determinado enemigo o recoger un cierto número de monedas. Puedes completar una fase sin cumplir las misiones, pero si cumples todas las misiones de una fase, su banda sonora será agregada a la **mediateca** (pág. 11). ¡Qué gran incentivo!

¡Vuelve a la entrada lo antes posible!

La cuenta atrás no da para mucho, de modo que no te entretengas y date prisa en volver a la entrada. El merfle que hayas rescatado te irá mostrando el camino, así que fíjate adónde apunta. Si alcanzas la entrada a tiempo, ¡entonces habrás completado la fase!

¡Ah, otra cosilla! Lo que te acabo de explicar no se aplica a las fases submarinas, que quedan completadas en cuanto rescatas al merfle prisionero.

¡Derrota a los jefes!

¿Eh? Hay algo en esta fase que la hace diferente de las demás... ¡Tiene que ser la fase de un jefe! O dicho de otro modo, ¡vence al jefe para completar esta fase! ¡Ataca sin pausa, no dejes de atacar! (En realidad ni hace falta que te lo diga, ¿no?)

Fin de la partida

La partida se termina si pierdes toda tu energía o cuando no consigues volver a tiempo a la entrada. Cuando esto suceda, tendrás la opción de VOLVER A INTENTARLO. ¡No te arrugues y di que SÍ! Si habías encontrado y activado un punto de control en esa fase, podrás volver a intentarlo desde ahí.

Si eliges NO, volverás a la **pantalla de selección de fase** y tendrás que comenzar otra vez desde el principio la próxima vez que juegues esa fase, ¡así que decide con cuidado!

¡A la aventura!

Lleva a tu personaje, tan veloz y heroico él, abriéndose camino por las diversas fases. Por todas partes hay tesoros a la espera de ser descubiertos, así que mantén los ojos bien abiertos.

¡Y tampoco te olvides de recoger montones de monedas!

Lo que verás en las fases

Medidor de fuerza

Cuando este indicador esté lleno, aparecerá un [W] y podrás dar un Puñetazo sísmico (pág. 21).

Botín

Indica el valor total de las monedas y joyas que has acumulado hasta el momento en la fase que estés jugando.

Medidor de energía

Irá disminuyendo a medida que recibas daño, pero podrás recuperar energía con cabezas de ajo. Si tienes una poción curativa, se verá un [ ] junto al medidor de energía.

Moneda

¡Un precioso botín! Las hay de varios tamaños y colores, y algunas valen más que otras. ¡Pero las quiero todas, hasta las pequeñitas de bronce! Ya sabes, todo por la pasta.

Pantalla panorámica

Si en la configuración de Wii has seleccionado la opción de pantalla panorámica (consulta el capítulo "Configuración de Wii y gestión de datos" en el manual de canales y configuración de la consola Wii), podrás ver los tesoros que has recogido y el estado de las misiones en la fase actual.

Qué guay, ¿no?

Estado de las misiones

Aparecerá una [★] junto a las misiones que no has conseguido cumplir, mientras que las misiones que has cumplido parpadearán en blanco.

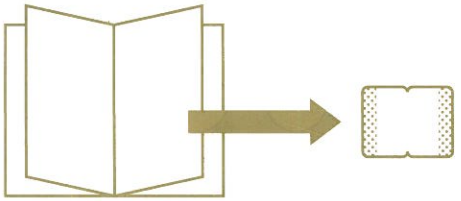
Tesoros encontrados

Los separadores de Wario

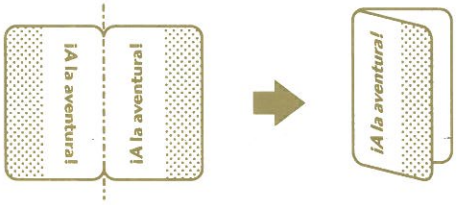
1	La historia y sus personajes	La historia y sus personajes
2	Controles	Controles
3	¡Ponte en camino!	¡Ponte en camino!
4	¡Asómate ahí fuera y explora!	¡Asómate ahí fuera y explora!
5	¿De qué va este juego?	¿De qué va este juego?
6	¡A la aventura!	¡A la aventura!
7	¡Aprende mis movimientos!	¡Aprende mis movimientos!
8	Pistas y consejos que te doy	Pistas y consejos que te doy

Cómo usar los separadores de Wario

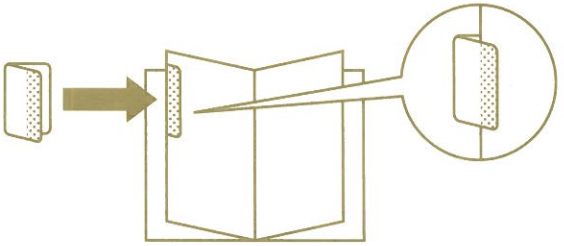
1. Quita de la hoja el separador que quieras usar.



2. Sujeta el separador con el lado adhesivo hacia abajo y pliégalo por la línea de puntos. Pero con cuidado, que no se te peguen las dos partes.

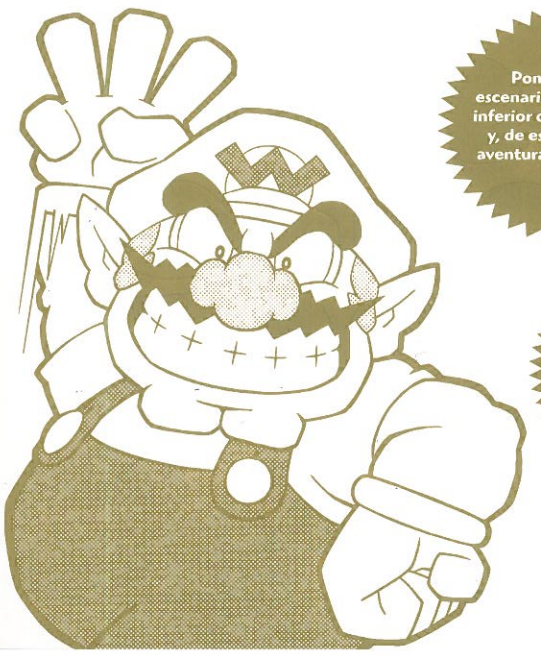


3. Busca la página del manual que tenga un espacio para el separador con el número correspondiente, y pégalo como se indica en la imagen.



4. ¡Ahora te resultará pan comido encontrar cualquier capítulo del manual! Simplemente genial. Y no hace falta que me lo agradezcas. Bueno, ahora que lo pienso, mejor sí, ¡agradécemelo!

Cómo usar las superpegatinas de Wario



Pon las pegatinas en los escenarios que se ven en la parte inferior de las páginas del manual y, de ese modo, me harás vivir aventuras en tus propias escenas personalizadas.

Estas pegatinas son piezas de coleccionista, unos objetos exclusivos que no podrás conseguir en ningún otro sitio, ¡así que no las malgastes!

Las super-pegatinas de Wario

Bloques

En algunas fases hay ciertos bloques especiales. Se trata de unas cositas con curiosos efectos...

Interruptor de certeza

Proporcionan la certeza de que ciertos bloques aparecerán o desaparecerán. Mmm... ¿Para qué servirán?

Bloque bomba

Si tocas uno de estos bloques o los sacudes con un Puñetazo sísmico, se iniciará una cuenta atrás (pág. 21). ¡Buuum!

Bloque fogoso

¿Qué pasaría si corrieras hacia uno de estos cuando estás ardiendo? (pág. 25)

Bloque hombre de nieve

¿Y no quieres comprobar qué ocurriría si corrieras hacia uno de estos cuando estás cubierto de nieve? (pág. 25)

Objetos

Está claro que te harán falta si quieres llevarme por ahí sin que me hagan picadillo. Puedes conseguirlos si agitas enemigos (pág. 20) o si los compras en la Tienda Pirata.

Cabeza de ajo

Aunque poseen un aroma un tanto peculiar, estas cabezas de ajo te permitirán recuperar energía. Con las pequeñas recuperarás un corazón, ¡y con las grandes, cuatro! ¡Rico, rico!

Corazón de energía

Incrementará en un corazón el medidor de energía.

Poción curativa

Si tienes una de estas cuando el medidor de energía llegue a cero, recuperarás de inmediato todos los corazones. Suena muy práctico, pero podrás llevar como mucho dos pociones curativas. No pasa nada, ¡así tendrás más espacio para engrosar mi botín! ¡Bieeen!

Pausas durante la partida

Hay dos maneras de pausar el juego cuando estás en una fase: pulsa el Botón + para acceder a la **pantalla de pausa** o el Botón – para ir a la **pantalla de misiones**.

Menú de pausa — Pantalla de pausa — Pantalla de misiones

CONTROLES	¡Si se te han olvidado, aquí puedes repasar los controles del juego!
ABANDONAR	Deja la fase actual y vuelve a la **pantalla de selección de fase**. Pero ojo, porque si te vas, perderás todas las monedas y tesoros que hayas conseguido allí.
VOLVER A INTENTARLO	Vuelve a jugar la fase desde el principio o desde el punto de control, si lo habías activado. Si vuelves al inicio de la fase, perderás todas las monedas y tesoros obtenidos en ella. Y si vuelves al punto de control, perderás todas las monedas y tesoros que hayas recogido después de haberlo activado.

¡Aprende mis movimientos!

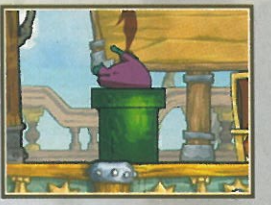
Ya habrás notado lo atractivo que soy, incluso cuando estoy ahí sin hacer nada. ¡Pero es que me vuelvo aun más guapo cuando despliego mi increíble variedad de movimientos!

Moverse

Pulsa izquierda o derecha en la cruz de control para moverte hacia... la izquierda y la derecha, obviamente. En cualquier aventura, moverse es de vital importancia. Retomando el hilo del asunto, también puedes pulsar arriba o abajo en la cruz de control para subir o bajar por escalerillas y cuerdas, o pulsar abajo para soltarte de las barras.

Entrar en una tubería

Cuando estés encima de una tubería, pulsa abajo en la cruz de control para entrar en ella. O si la tubería se encuentra encima de ti, salta hacia ella mientras pulsas arriba en la cruz de control.



Agacharse

Pulsa abajo en la cruz de control para agacharte. Así podrás arrastrarte por lugares estrechos y evitar ataques enemigos. ¡Pulsa el Botón 2 para saltar manteniendo esta postura en el aire! Ya ves, tengo algunos movimientos muy apañados.

Saltar 2

Pulsa el Botón 2 para saltar. Esto es muy práctico para llegar a sitios elevados o para dar un bote sobre tus enemigos y dejarlos noqueados. Después de haber caído sobre uno, ¡mantén pulsado el Botón 2 para saltar aun más alto!

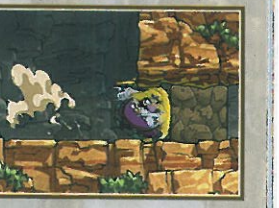
Pisotón

mientras estás en el aire.

Pulsa abajo en la cruz de control cuando estés en el aire para caer al suelo con un tremendo impacto. Si realizas este movimiento desde una gran altura, ¡podrás incluso atravesar planchas de acero!

Ataque Relámpago 1

Pulsa el Botón 1 para ejecutar este movimiento, con el que podrás abrirte paso rompiendo los bloques que obstruyen el camino. ¡Y también sirve para abrir cofres de tesoros!



Agitar

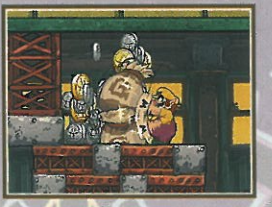
Agita el mando de Wii de forma continuada.

Sabes dónde tiene lugar este juego, ¿no? ¡Pues claro, en la Dimensión Agitada! Así que no hace falta ser un genio para darse cuenta de lo importante que es agitar el mando. Sin embargo, en esto de agitar hay un par de cosillas más que te conviene saber. Déjame que te explique...

Agitar un objeto o un enemigo

Agita el mando de Wii cuando estés sujetando un objeto o un enemigo.

Acércate a una pelota, a un enemigo aturdido o a algún otro objeto para levantarlo y luego agítalo. Quién sabe, ¡quizá salgan cabezas de ajo o monedas!



Girar / Balancearse

Agita el mando de Wii cuando estés sujeto a una barra o a una cuerda.

Agitar también resulta muy útil cuando te has cogido a una barra o a una cuerda. ¡Agita el mando de Wii para girar sobre la barra o balancearte en la cuerda! Esta técnica te permitirá saltar más lejos y con más fuerza, ¡que no se te olvide!

También es verdad que puedes balancearte en una cuerda pulsando izquierda y derecha en la cruz de control, pero así no tiene gracia, ¿no te parece?

Lanzar

1 **cuando sujetas algo.**

Cualquier cosa que puedas sujetar, también la podrás lanzar. Mantén pulsado el Botón 1 e inclina el mando de Wii en la dirección en que quieras arrojarla. Por último, suelta el Botón 1 para lanzar.

Puñetazo sísmico

Agita el mando de Wii una sola vez.

Si agitas el mando de Wii una sola vez, pero con fuerza, darás un puñetazo en el suelo que causará un terremoto. La sacudida dejará aturdidos a los enemigos, hará caer bloques inestables, ¡y quién sabe cuántas cosas más!

Sin embargo, solo podrás usar este movimiento mientras se muestre en pantalla (pág. 16), de manera que tendrás que esperar un poco antes de poder usarlo nuevamente. Pero no te preocupes, no tardará mucho.

Controles del monocubo

Montarse / Bajarse	Moverse	Saltar
	Inclina el mando de Wii hacia la izquierda o hacia la derecha	2

Los monocubos aparecen cuando golpeas su correspondiente interruptor. Puedes usarlos para desplazarte por los raíles que verás en algunas fases. Cuando estés encima de un monocubo, pulsa abajo en la cruz de control para montarte en él. Inclina el mando de Wii hacia la izquierda o hacia la derecha para moverte por los raíles. Cuanto mayor sea la inclinación del mando, más rápido irás. Y si pulsas el Botón 2, también podrás dar saltos con el monocubo. Cuando quieras salir de él, pulsa arriba en la cruz de control.

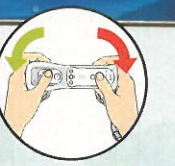
¡Conduce los monocubos con cuidado!

Si saltas con un monocubo y aterrizas en algún lugar que no sea un raíl, se hará trizas, ¡así que presta atención a la hora de saltar!

Controles del subwarino

Avanzar y retroceder	Cambiar de dirección	Disparar un torpedo
	Inclina el mando de Wii hacia la izquierda o hacia la derecha	1

La pantalla se desplazará automáticamente mientras estés en el subwarino, que a su vez también se desplazará solo. Para eludir enemigos y obstáculos, avanza o retrocede con el subwarino, pulsando derecha o izquierda respectivamente en la cruz de control. Inclina el mando de Wii hacia la izquierda para dirigir el subwarino hacia arriba e inclínalo hacia la derecha si quieres que vaya hacia abajo. ¡Pulsa el Botón 1 para disparar un torpedo! ¡Pum!



Pistas y consejos que te doy

Aquí vienen algunas pistas y consejos, de la fuente de toda sabiduría... ¿Cómo que de quién estoy hablando? De mí, ¡faltaría más! Bueno, da igual, tú presta atención, ¿vale?

Agítese en caso de duda.

Sacos de monedas, enemigos, jaulas... Siempre que cojas algo, agítalo a ver qué sale de ahí. Ah, y si te tumban, agita el mando de Wii para levantarte más rápidamente.

¡Bloque veo, bloque golpeo!

¿Para que están los bloques en la vida, si no es para golpearlos? Más en concreto, los bloques que se encuentran obstruyendo tu camino te los puedes quitar de encima con un Ataque Relámpago o un Pisotón. Pero no seas bruto y no rompas los bloques cuando estos son tu único punto de apoyo. ¡Tú mismo!

¡Toma nota de mi demostración y apréndete los controles!

Si no pulsas ningún botón cuando estés en la **pantalla del título**, comenzará un vídeo de demostración. Ahí tendrás una explicación de todos los controles. ¿Qué enseñanza nos deja esto? Que a veces lo mejor que se puede hacer es... ¡no hacer nada!

Algunos trucos para seguir adelante

No se pueden poner en duda mi vigor y agilidad, eso por supuesto. Pero a veces, hasta yo necesito alguna ayudita para seguir avanzando. Es entonces cuando hay que echar mano de algunos trucos y artilugios que nos ofrecen ciertas fases. He aquí la regla de oro: si ves uno, úsalo.

Propulsor

Métete en uno de estos y saldrás disparado a toda velocidad. ¿¡Has visto qué pasada!? Con este impulso serás capaz de atravesar bloques que no se pueden romper ni siquiera con un Ataque relámpago o un Pisotón. ¡Siente la fuerza!

Pilar sube y baja

Si te encuentras uno de estos bloqueando tu camino, haz que se desplace con un Puñetazo sísmico. Si pruebas a hacer lo mismo cuando estés encima de uno, podrás elevarte hasta sitios de otro modo inalcanzables.

Cañón transportador

Al igual que los propulsores, estos cañones te lanzarán a gran velocidad, pero con la diferencia de que estos te permiten determinar la dirección en que saldrás disparado. Para meterte en uno, pulsa abajo en la cruz de control. Luego inclina el mando de Wii para determinar la dirección y mantén pulsado el Botón 2 para cargar el disparo. Por último, suelta el Botón 2 y ahí saldrás, ¡a toda velocidad! Si te achantas, siempre puedes cancelar el lanzamiento pulsando el Botón 1 mientras mantienes pulsado el Botón 2.

Fuego y nieve

Si entras en contacto con fuego, comenzarás a arder y a correr de un lado para otro. Y si chocas contra una pared o algún obstáculo, ¡te convertirás en una bola de fuego! Del mismo modo, si quedas cubierto de nieve y ruedas cuesta abajo, te transformarás en una enorme bola de nieve.

Dos situaciones que, francamente, no parecen muy favorables, ¿no? Bueno, verás que todo tiene su lado positivo.

Créditos

DIRECTOR
YAMAUCHI Madoka

ASSISTANT DIRECTOR
MATSUMIYA Nobuo

PLANNING
YAMAUCHI Madoka
SEI Kentaro
YONETANI Kazumasa
ABE Naoya
KAWAMINAMI Keita
KAWABATA Asami

PROGRAM DIRECTOR
YAGI Koichi

PROGRAMMING
MORI Takanori
KURAOKA Hironori
MATSUDA Yuhei
SAKAMOTO Yuta
ABE Naoya

DESIGN DIRECTOR
TSUKAWAKI Tadanori

DESIGN
ICHII Atsuko
IZUMI Akiko
YONETANI Kazumasa
KONO Atsushi
NISHINO Yuta
IMAI Makoto
KAWABATA Asami
OZAWA Ayako
HOBO Yoshihiro
ITO Yuko
MIYAZAWA Ayaka
NOBE Yoshie

MUSIC & SOUND EFFECTS
TOMITA Tomoya

MUSIC
HAMANO Minako

SOUND SUPERVISOR
NAKATSUKA Akito

BACKGROUND
KUSANAGI, Inc.

ART DIRECTOR
SUE Nobuhito

BACKGROUND LAYOUT DESIGN
TANIUCHI Yuho
TSUNADO Eiko

BACKGROUND COLOR ILLUSTRATION
OHIZUMI Anna
KUMANO Hatsumi

BACKGROUND MANAGEMENT
NAKAZA Yoji

CHARACTER MOTION & ANIMATION MOVIE
Production I.G

CHARACTER MOTION

KEY ANIMATORS
TAKAKURA Yoshihiko
TAKAHASHI Hideki
SUETOMI Shinji
OKUBO Toru
KUBOTA Yasutaka
KAMEI Kanta
RYUNO Tatsuo
KOTANI Kyoko
HIRAMATSU Takeshi
MATSUMOTO Keita
GOTO Naomi
IGARASHI Naoko
TAMAKI Shiro
OKA Tomomi

SECOND KEY ANIMATION
Hong Changhee

INBETWEEN CHECKER
NOGAMI Maiko

INBETWEENERS
SAKAI Eriko
TANAKA Yasumi
NISHIDA Masatsugu
Wombat
Yuhodou
A.P.P.P.
Dogakobo
Nomad
Nakamura Production
Frontline
Ufotable
Gallop

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR
MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT
INOUE Katsue

2D WORKS
ONO Chieko

ANIMATION MOVIE

DIRECTOR
KOYAMA Yasutaka

STORYBOARD
KOYAMA Yasutaka
TAKAHASHI Hideki

KEY ANIMATION SUPERVISOR
TAKAKURA Yoshihiko

KEY ANIMATORS
TAKAKURA Yoshihiko
Hong Changhee
HIRAMATSU Takeshi
TAKAHASHI Hideki
TSUSHIMA Kei
KIMURA Yuko

INBETWEEN CHECKER
NOGAMI Maiko

INBETWEEN STUDIOS
R.I.C
Frontline
Delta Peak Production
Xebec
Wombat
Daume
Yuhodou

ART DIRECTOR
OHNO Hiroshi

BACKGROUND ARTISTS
OHNO Kumiko
AMMI Kaori
NAKAYAMA Mina

COLOR DESIGNER AND COLOR COORDINATOR
MOTEGI Sayo

DIGITAL PAINT
WATANABE Yoko
Studio elle
Studio rong
runroad
Studio easter

2D WORKS
ONO Chieko
NISHIYA Tomoe

SPECIAL EFFECTS
MURAKAMI Masahiro

COMPOSITE DIRECTOR
KOGAWA Makoto

3D CG
DANDELION ANIMATION STUDIO LLC

VISUAL EFFECTS
KAMEI Kanta

FILM EDITING
HOZO Shunya

PRODUCER
TERAKAWA Hidekazu

PRODUCTION MANAGER
MATSUSHITA Keiko

PRODUCTION ASSISTANTS
KASUMI Maiko
HORA Miho

ARTWORK
YOSHIOKA Kazuya
KOTAKI Yuka

ILLUSTRATION
TSUKAWAKI Tadanori
ADACHI Yuri
NAKANO Yusuke

VOICE
Charles Martinet
MOGAMI Tsuguo
HIROSE Hitomi

NOE LOCALISATION MANAGEMENT
Andy FEY
Erkan KASAP
Jan KUCZYNSKI

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT
Adrian MICHALSKI
Silke SCZYRBA
Peter SWIETOCHOWSKI
Hitomi NAITOH
Jan MUHL
Sascha NICKEL
Bianca ROSE
Kathrin GRIESER
Petra BECKER
Alfiya ALESHEVA
George KAMAROUDIS
Moni HÄNDSCHKE
Oleg SDARSKIJ
Jasmina LIBONATI
Patrick SHIELDS
Gemma COLLINGE
Judith MATZ
Ariel DEL RIO DE ANGELIS
Amparo ALMODÓVAR PRIETO
Florence d'ANTERROCHES
Angela NARDONE
Robert DE BOER
Wojciech SITARSKI

SPECIAL THANKS
HIROSE Tokuko
ISONO Yoshikazu
WATANABE Emi

PRODUCERS
HARADA Takahiro
EBISU Etsunobu

SENIOR PRODUCER
UMEZAKI Shigeharu

DEVELOPED BY
GOOD-FEEL

EXECUTIVE PRODUCER
IWATA Satoru

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

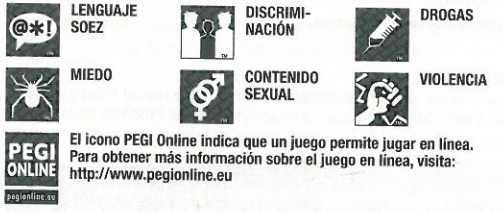
Notas

Sistema de clasificación por edades PEGI

[1107/ESP/RVL]

Categorías de clasificación por edades:

Descriptores de contenido:



El icono PEGI Online indica que un juego permite jugar en línea. Para obtener más información sobre el juego en línea, visita: http://www.pegionline.eu

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visita:

http://www.pegi.info

GARANTÍA DE 24 MESES

Esta garantía cubre el software de los juegos de Wii, (el "**Producto**") suministrados por Nintendo España, S.A. ("**Nintendo**").

Sujeto a los términos y exclusiones que se detallan a continuación, Nintendo garantiza al consumidor original que compre el Producto ("**Usted**") que, durante un plazo de 24 meses siguientes a la fecha de compra del producto por Usted, el Producto carecerá de defectos de material y de fabricación.

Para hacer una reclamación válida bajo esta garantía, Usted deberá comunicar a Nintendo el defecto existente en el Producto dentro de los 24 meses siguientes a la fecha de compra del Producto por Usted y deberá devolver el Producto a Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación de dicho defecto a Nintendo. Si, una vez inspeccionado el Producto, Nintendo admite que el Producto es defectuoso, Nintendo reparará o sustituirá el Producto (o la pieza causante del defecto) sin coste alguno o le reembolsará el precio que Usted pagó por el Producto.

Esta garantía no afecta a sus derechos legales.

EXCLUSIONES

Esta garantía no cubre:

- accesorios, dispositivos u otros artículos destinados a ser usados con el Producto pero que no han sido fabricados por o para Nintendo (tanto si han sido o no incluidos con el Producto en el momento de la compra);
- el Producto, si fue comprado fuera del Espacio Económico Europeo;
- el Producto, si ha sido revendido, o usado con fines comerciales o de alquiler;
- defectos en el Producto causados por daños accidentales, por negligencia de Ud. y/o por la de un tercero, por uso irrazonable, por haber sido usado con productos no suministrados o no autorizados por Nintendo (incluyendo, pero no limitado a, actualizaciones de juegos o dispositivos de copia no autorizados), utilización del Producto no siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones de la consola Wii de Nintendo o cualquier otra instrucción facilitada con el Producto, o cualquier otra causa que no esté relacionada con defectos de material o de fabricación; o
- el Producto, si ha sido modificado o reparado por una persona ajena a Nintendo.

CÓMO HACER UNA RECLAMACIÓN

Para comunicar a Nintendo un defecto cubierto por esta garantía, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A. – S.A.T.
Avda. Somosierra, 12 – Nave 37
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (Madrid)
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

Al enviar el Producto al Servicio de Asistencia Técnica de Nintendo, le rogamos:

1. utilice el embalaje original cuando sea posible;
2. facilite una descripción del defecto;
3. adjunte una copia de su prueba de compra, asegurándose de que contenga la fecha de compra del Producto; y
4. asegúrese de que el Producto sea recibido por Nintendo dentro de los 30 días siguientes a la comunicación original del defecto.

Si el plazo de garantía de 24 meses ha finalizado en el momento en que se descubra el defecto o si el defecto no está cubierto por esta garantía, Nintendo todavía podría estar dispuesto, a su entera discreción, a reparar o sustituir el Producto (o la pieza causante del defecto del Producto). Para mayor información sobre ello y, en particular, sobre los costes de dichos servicios, le rogamos contacte con:

Nintendo España, S.A.
Teléfono: 902 11 70 45

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener la autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

WWW.NINTENDO.ES

Si necesitas algún tipo de ayuda para este producto, te recordamos que está a tu disposición un servicio en internet que te permite acceder a guías completas, trucos y todo tipo de información.

Si lo deseas, entra en nuestra página web:

www.nintendo.es

y rellena un pequeño formulario para convertirte automáticamente en un miembro privilegiado de la comunidad Nintendo.

Si necesitas cualquier otro tipo de información, puedes llamar al Servicio de Atención al Consumidor:

902 11 70 45

WWW.AYUDANINTENDO.COM

Si desea tramitar la avería de su consola a través de Internet, puede hacerlo 24 horas al día, 7 días a la semana, en la dirección: www.ayudanintendo.com (http://www.ayudanintendo.com)